

# TEMA1: EDUCACION EN LA UNIVERSIDAD

## TITULO: "Estrategias lúdicas como primer contacto en la formación del estudiante de primer año de arquitectura"

Jugar está definido como una acción libre, desinteresada, improductiva y tendiente a lo bello.

La Universidad del Bío-Bío (UBB) se propone desde el año 2008 desarrollar actividades de inducción que se transformen en un soporte de la primera etapa de vida universitaria. La Escuela de arquitectura acogiendo esta propuesta ha desarrollado una serie de actividades lúdicas para el "primer contacto" con sus estudiantes de primer año.



Los Juegos de Inducción son una serie de ejercicios lúdicos creados por los docentes del Taller de Proyecto 1 de la Escuela de arquitectura de la Universidad del Bio-Bio. Esta actividad académica de iniciación pretende introducir a los nuevos estudiantes en materias propias de la arquitectura

El juego se funda en las posibilidades de nuestro cuerpo funcionando como parte de un grupo de personas que se mueven en sincronía dentro de un trazado geométrico que regula el desplazamiento y la permanencia.

Durante tres días los equipos diseñan sus vestimentas, escriben un manifiesto y construyen los insumos necesarios para la realización del juego a partir de un conjunto de materiales que se entrega el día de la asignación de colores.

Al cuarto día profesores del Taller trazan el campo de juego, se entregan las "reglas" y se procede a realizar la actividad.

El juego es registrado a través de un DRON para luego editar un video de la experiencia lúdica.

Jessica Fuentealba Quilodrán\_ Académica Departamento Diseño y Teoría de la  
Arquitectura\_ Universidad del Bio-Bío\_ Concepción\_ CHILE